MEDUSA
GAMES



SKEPPSKUNGENS SKATT

ETT ÄVENTYR TILL DRAKAR OCH DEMONER RETRO

ORD: JÖRGEN KARLSSON   BILD: NIKLAS BRANDT

1. Skattkartan

Ett äventyr till Drakar och Demoner Retro
Antal spelare: 1 spelledare och 3-6 spelare
Speltid: 2-3 spelkvällar
Ord och kartor: Jörgen Karlsson
Bild: Niklas Brandt

Om du inte är detta äventyrs spelledare bör du sluta läsa nu för att inte förstöra upplevelsen. Tids nog kommer du bli varse detta äventyrs mysterier.

För att underlätta för spelledaren är äventyret indelat i tre skilda kapitel och avslutas med en kort epilog. Varje kapitel bör ta ungefär en spelkväll att spela igenom.

Bakgrund

Redan som liten längtade prins Nadaros till havet och hans största intresse blev tidigt skeppsbyggarkonsten. I dagar kunde han sitta i sitt rum och bygga små modeller av båtar och skepp som han sedan stolt visade upp för sin far. Medan Nadaros fortfarande var ung dog hans far och det var med ett tungt sinne som han ärvde sin faders tron.

Trots den betungande sorgen lät han kalla på landets främsta skeppsbyggare och han beordrade dem att bygga den mäktigaste flotta som världen skådat. I flera år arbetade landets skeppsvarv på högtryck och det ena sköna skeppet efter det andra sjösattes. Redan innan kung Nadaros flotta lämnat hamn började han kallas för skeppskungen, ett namn som skulle stanna med honom så länge han levde.

När Nadaros ansåg att tiden var mogen steg han ombord på sitt flaggskepp *Västanvinden* och lät lätta ankar. Vida och länge reste skeppskungens flotta omkring och i de deltog i flera krig och plundrade många städer. Otaliga blev berättelserna om skeppskungens bragder och de tappra stordåd som hans mannar utförde. Till slut var skeppen tungt lastade med erövrade skatter och gods från världens alla hörn och Nadaros beslutade att återvända hem i triumf.

Lyckan i hemlandet skulle dock bli kortvarig för Nadaros hade kommit över en karta som visade vägen till den ön Kunduz där en legendarisk skatt sades finnas begraven. Han ordnade därför snabbt ihop en expeditionsstyrka ombord på Västanvinden och seglade iväg.

Vad som hände sedan är det ingen som riktigt vet och eftersom skeppskungen tagit med sig den enda kartan som visade vägen till Kunduz så kunde ingen räddningsexpedition skickas ut.

Efter ett års landssorg utsågs Nadaros yngre bror, prins Garthan, till ny kung i landet. Detta skedde för nästan hundra år sedan men ännu lever minnet av skeppskungen och den legendariska skatt han seglade iväg för att hitta.



Inledning

Rollpersonerna befinner sig på det fina värdshuset "Skeppskungens ankare" i hamnstaden Volgonia och äter middag när en gammal man med långsmal kropp kommer fram till dem. Mannen presenterar sig som Stanos den gamle och undrar om han får slå sig ner. Efter att han satt sig och beställt in ett stop öl berättar han en märklig berättelse:

> *"Denna morgon begav jag mig iväg till piren för att fiska som jag alltid gör. När jag var på väg hem upptäckte jag att det var något som låg och guppade i vassen bredvid piren. Nyfiket vadade jag ut i vattnet och såg att det var en gammal flaskpost. Vem vet hur länge den rackaren har guppat fram och tillbaka över Skymningshavet innan den nådde fram till mig i Volgonia? Hur som helst tog jag upp flaskan och såg att den innehöll en pergamentrulle. Jag öppnade förseglingen och såg att det var en skattkarta som visade vägen till skeppskungens skatt. Nu undrar jag om ni är villiga att köpa kartan av mig för 1000 silvermynt?"*



Stanos den gamle

Historia (+20%): Ett lyckat färdighetsslag gör att spelledaren kan berätta valfria delar av äventyrets bakgrund för spelarna.

Efter Stanos förfrågan tar han fram flaskposten med kartan inuti. Han håller upp flaskan så att rollpersonerna kan se delar av ena sidan. Vill de se hela kartan får de först betala för sig.

Stanos vill som sagt ha 1000 silvermynt för kartan. Priset kan förhandlas ner av rollpersonerna men minst 500 silvermynt vill Stanos ha. Om rollpersonerna undrar varför Stanos inte själv letar efter skatten säger han att han är på tok för gammal för att bege sig ut på ett sådant äventyr.



Flaskposten

Skattkartan

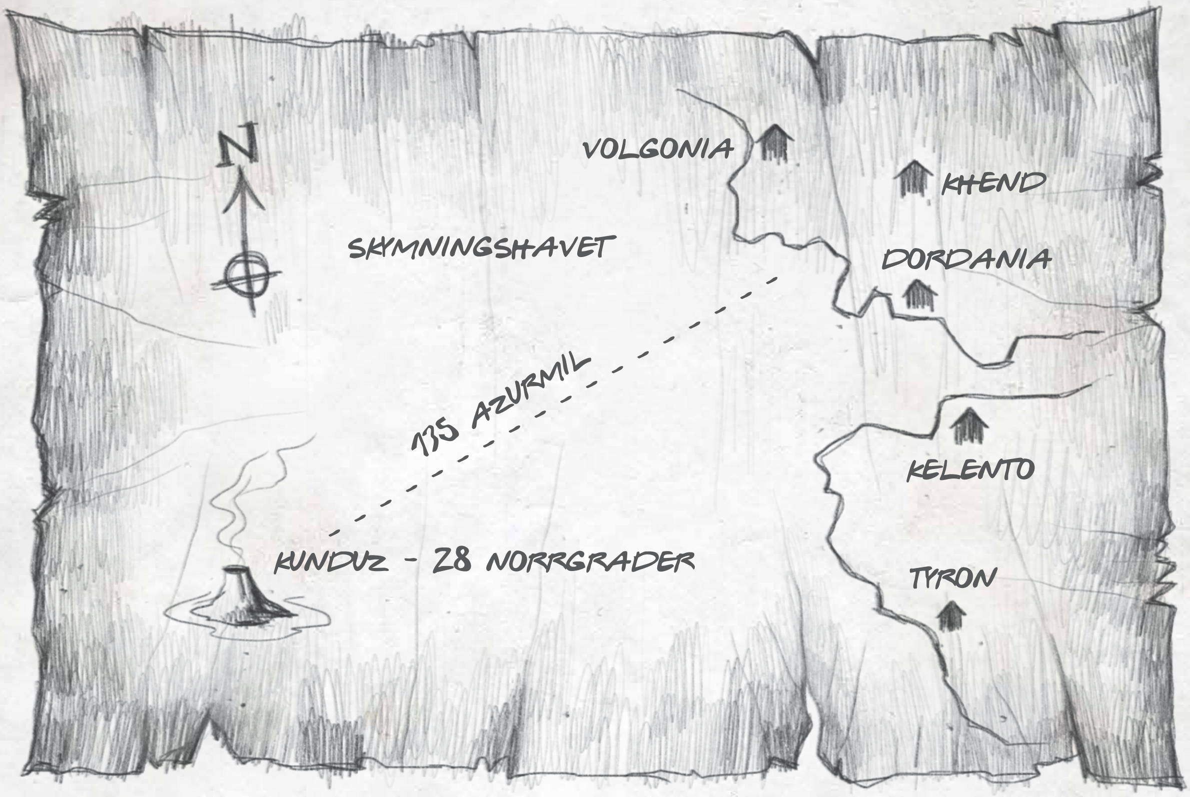
Skattkartan som Stanos vill sälja är gammal och spröd. Om den inte behandlas med varsamhet riskerar den att falla samman. På ena sidan av pergamentet finns en karta som visar sjövägen till ön Kunduz långt i södväst. På den andra sidan visar kartan en ögrupp om fyra öar där vulkanön Kunduz är den största. Högt uppe på vulkanen finns ett kryss som markerar ut var skeppskungens skatt finns. Först efter att Stanos har fått betalt får rollpersonerna studera kartan närmare.

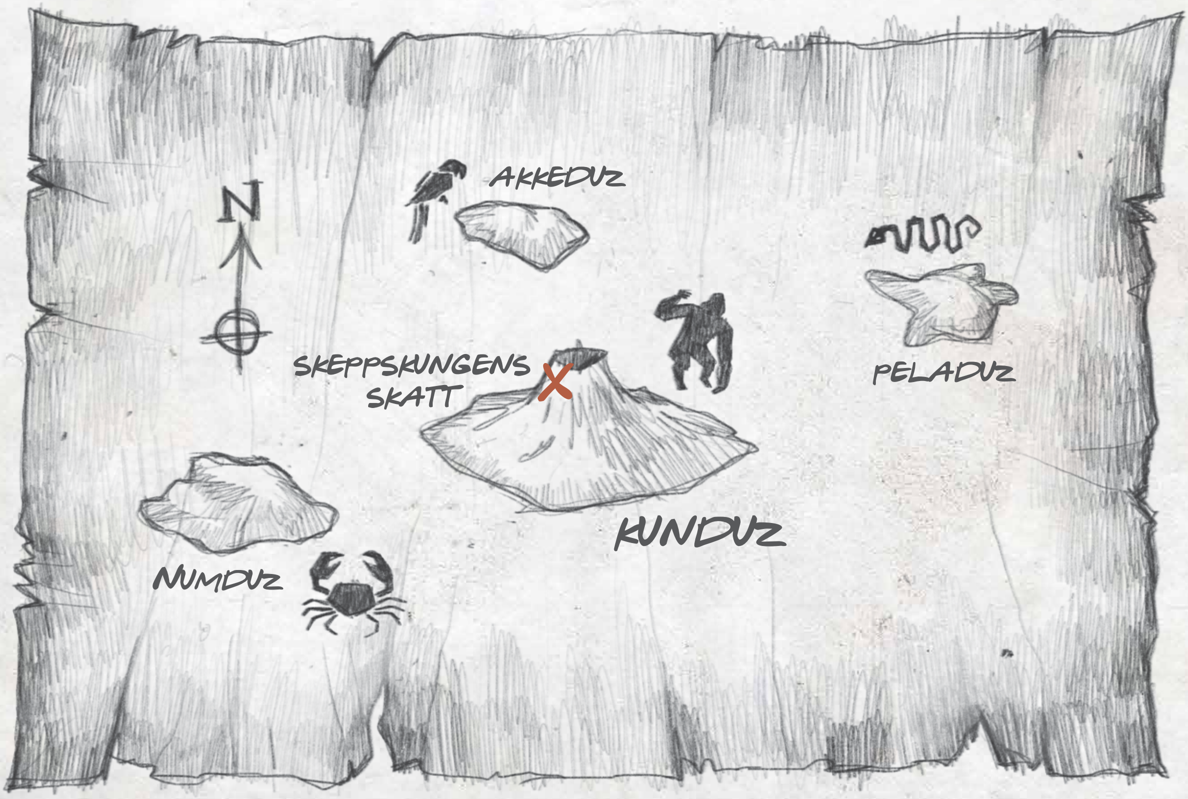
Kapten Ronoldus

Efter att rollpersonerna har köpt kartan av Stanos så ge spelarna skattkartan (sidan 4). Låt de få gott om tid att studera den.

Sjökunnighet (+30%): Med ett lyckat färdighetsslag så kan man med hjälp av kartan avgöra att det kommer att ta ungefär tre veckor att segla till ön Kunduz.

Om rollpersonerna inte har tillgång till ett eget skepp (vilket är troligast) måste de skaffa sig en kapten som är villig att föra dem till Kunduz för en mindre summa pengar. Deras förfrågan möts till en början av hånskratt eller oförståelse då sjömännen i staden tror att en förbannelse vilar över ön Kunduz. Efter ett tags sökande får de ett tips: *Den ende kaptenen i Volgonia som är galen nog att segla till Kunduz är den gamle skrävlaren Ronoldus. Han brukar hålla till på krogen Bröd & Mjöd nere i hamnen.*


N
VOLGONIA
KHEND
SKYMNINGSHAVET
DORDANIA
135 AZURMIL
KELENTO
KUNDUZ – 28 NORRGRADER
TYRON


N
AKKEDUZ
PELADUZ
SKEPPSKUNGENS SKATT
KUNDUZ
NUMDUZ

Beger sig rollpersonerna till ”Bröd & Mjöd” kommer de mycket riktigt att finna den beryktade kaptenen Ronoldus. Han har precis beställt in dagens första karaff vin och är således någorlunda nykter när rollpersonerna börjar sina förhandlingar med honom. Kapten Ronoldus kan mycket väl tänka sig att föra rollpersonerna till Kunduz om priset är det rätta. Läs av tabellen nedan för att avgöra Ronoldus reaktion på rollpersonernas erbjudande.



Kapten Ronoldus

ROLLPERSONERNAS ERBJUDANDE
1-500 sm: Ronoldus faller baklänges av skratt. “Ingen kommer att ta er till Kunduz för den futtiga summan”, hånar kaptenen.
501-1000 sm: Ronoldus blir förargad. “Jag har aldrig hört ett dummare förslag”, säger kaptenen och återgår till sitt drickande.
1001-1500 sm: Ronoldus nickar bifallande. “Vi segler i gryningen”, säger kaptenen.
1501-2000 sm: Ronoldus blir mycket glad. “Skepp ohoj. Vi seglar inom en timme”, ropar kaptenen så att alla kan höra det.
2001+ sm: Ronoldus blir överlycklig. “Skepp ohoj. Här skall seglas till Kunduz för (summan) silvermynt. Vi seglar på momangen”, ropar kaptenen och hoppar av iver.

Sjörövarna

Om rollpersonerna erbjuder Ronoldus mer än 1500 silvermynt kommer 1T6+1 sjörövare på hamnkrogen att uppmärksamma kaptenens reaktion. Sjörövarna kommer att vänta tills rollpersonerna är ensamma eller de tillsammans med kapten Ronoldus lämnar krogen.

Sjörövarna kommer snabbt att försöka omringa rollpersonerna och begära att alla deras värdesaker överlämnas till dem. Vägrar rollpersonerna att lyda så anfaller sjörövarna. De strider tills två av dem ligger livlösa på marken. Därefter flyr de övriga.

Pengaproblem

Om rollpersonerna inte har råd att köpa kartan av Stanos eller leja kapten Ronoldus behöver rollpersonerna snabbt få tillgång till klingande silvermynt. Här kan spelledaren vara finurlig eller sända in ockraren Brandrik som snabbt kan låna ut de pengar som rollpersonerna behöver. Brandrik vill dock bli återbetald inom 60 dagar med 50% ränta. Det kan tyckas vara hårda bud men rollpersonerna har kanske inget val.

Resan till Kunduz

Väl nere i hamnen visar kapten Ronoldus stolt upp sitt skepp, koggen Vidsegla. Besättningen hälsar rollpersonerna välkomna ombord och tilldelar dem varsin liten hytt, därefter lättar de ankar.

Resan till Kunduz beräknas ta 19 dagar och gå i sydvästlig riktning berättar kapten Ronoldus. Efter bara några timmars seglande passerar Vidsegla den sista ön innan den är på öppet hav. Få skepp brukar lämna den trygga kusten och ingen har seglat så långt ut på Skymningshavet som rollpersonernas expedition tänker göra.

Kapten Ronoldus kommer att tillbringa nästan all sin tid i sin hytt där han dricker från ett krus och sjunger vemodiga sjömansvisor. Det mesta av ansvaret på skeppet sköter istället styrmannen Hristor. Rollpersonerna får röra sig fritt på koggen så länge de inte stör besättningen i sitt arbete.

Koggen Vidsegla

Vidsegla är ett gammalt men välskött skepp som är 23 meter långt och 6,5 meter brett. Förutom kapten har skeppet en besättning på åtta sjömän. Lastkapaciteten är 40 ton. Den har bara en mast med ett råsegel. I aktern har kapten Ronoldus en hytt medan rollpersonerna får sova i små hytter under däck. Det går även bra att sova på däck dessa varma sommarnätter vilken flera av besättningsmännen gör.

Disciplinen ombord på Vidsegla är inte speciellt hård. Hristor har stort förtroende bland sjömännen och de lyder honom utan allt för mycket knorr.

Väder och vind

Om spelledaren vill kan denne införa väder och vind som påverkar restiden till och från Kunduz. Dessa regler är oslipade och den driftige spelledaren kan modifiera förloppet efter tycke och smak. Resan till Kunduz tar 19 dagar enkel väg under normala förhållanden. Slå ett slag vädertabellen och modifiera restiden.

VÄDERTABELL SKYMNINGSHAVET (1T10)	
1.	Mycket kraftig medvind. Restiden förkortas med en dag.
2.	Kraftig medvind. Restiden förkortas med en halv dag.
3-6.	Medvind. Restiden förblir oförändrad.
7.	Stiltje. Restiden förlängs med en dag.
8.	Motvind. Restiden förlängs med en halv dag.
9.	Kraftig motvind. Restiden förlängs med dag.
10.	Storm. Skeppet blåser ur kurs. Restiden förlängs med 1T3 dagar.

Slumpmässiga händelser

Varje dag som Vidsegla befinner sig till havs skall spelledaren slå ett slag på slumptabellen. Varje händelse kan bara inträffa en gång.

SLUMPTABELL SKYMNINGSHAVET (2T10)	
2-14.	Ingenting speciellt inträffar.
15.	Man över bord.
16.	Roddgalären.
17.	Jättebläckfisken.
18.	Den berusade sjömannen.
19.	Sjörövarnas list.
20.	Den flygande sköldpaddan.

Man över bord

En av rollpersonerna vandrar längs relingen när koggen kränger till. Vidsegla har helt tydligt stött till i något stort som finns under vattenytan. Rollpersonen måste omedelbart slå ett grundegenskapsslag SMIx3. Ett perfekt resultat hindrar rollpersonen från att falla överbord. Ett lyckat slag innebär att rollpersonern har lyckats klamra sig fast vid relingen och hänger på utsidan av skeppet. Ett misslyckande eller fummel innebär att rollpersonerna har fallit i vattnet och ett rep måste kastas ut till den nödställde. Det finns som tur är löst liggande trossar på många ställen på Vidsegla. Använd färdigheten Sjökunnighet eller Strid (avstånd) för den som kastar ut ett rep. Lyckas slaget har den nödställde fått tag i repet och kan dras upp. Om det tar mer än tre spelrundor att få ut ett rep är avståndet till den nödställde för stort och Vidsegla måste vända om vilket tar 20 spelrundor.

Tänk på att den som föll överbord måste lyckas med färdigheten Simma eller riskerar att drunkna.

Efter händelsen inträffat kan ingen med säkerhet säga vad det var som Vidsegla stötte ihop med. Bland besättningen mumlas det däremot om allt från valar till havsdrakar.

Roddgalär

Helt plötsligt får besättningen på Vidsegla syn på en gammaldags roddgalär som kommer roendes rakt emot dem. Genast blåses det till strid men det visar sig att roddgalären tillhör den fredliga köpmannen Fazelina. Hon påstår att hennes galär sveptes långt ut till havs av en storm och att de nu försöker nå fastlandet. Ombord på galären finns 60 roddare (slavar) och 10 vanliga besättningsmän.

Fazelina



I roddgalärens lagerutrymme finns det massor av utrustning (inkl. vapen) att köpa av Fazelina. Exakt vad som finns att tillgå bestämmer spelledaren. Detta är ett utmärkt tillfälle för rollpersonerna att komplettera sin utrustning om de glömde att köpa något innan de lämnade hamn. Fazelinas priser är 20% högre än det som är normalt.

Om rollpersonerna vill överfalla roddgalären kommer kapten Ronoldus att vägra gå med på detta och beordra sina besättningsmän att hålla ett vakande öga på rollpersonerna.

Jättebläckfisken

En dag när rollpersonerna har samlat sig ute på däck upptäcker de plötsligt en jättelik tentakel som greppat tag om relingen. I nästa spelrunda ser de en till tentakel och i nästa ytterligare en. I den fjärde spelrundan försöker en jättebläckfisk att dra sig upp på skeppet. Om rollpersonerna innan spelrunda fyra har lyckats tillfoga de tre tentaklerna skada tappar jättebläckfisken sitt grepp och faller ner i havet. Om inte har monstret tagit sig ombord och går skoningslöst till anfall.

JÄTTEBLÄCKFISK

GE	Värde	Övrigt
STY	20	SB: +5
FYS	20	KP: 40
SMI	15	Förflyttning: S10/L2
PER	8	Tentakel* 75%, skada 1T6
PSY	5	Bett** 40%, skada 2T6
INT	5	
KAR	3	

Färdigheter: Simma 100%.

Förmågor: Spruta bläck (under vatten kan jättebläckfisken spruta ut ett bläckmoln som det inte går att se igenom med en diameter på 10 meter).

* Jättebläckfisken kan anfalla med 2 tentakler varje stridsrond.
** Jättebläckfisken kan bara bita offer som den dragit mot sin käft, d.v.s. först lyckats skada med en tentakel.

Den berusade sjömannen

En besättningsman på Vidsegla vid namn Iwal är en person som inte tål starka drycker särskilt bra. En kväll har Iwal lyckats få tag i ett av kapten Ronoldus romkrus och supit sig rejält berusad.

I sitt nya otrevliga tillstånd kommer Iwal att göra många dumheter som att försöka förföra kvinnliga rollpersoner, förolämpa alla som inte är människor och mucka gräl med någon som ser ut att vara en "uppkäftig" typ. Om någon går emot Iwal kommer han att försöka krossa romkruset mot dennes huvud (skada 1T6). Iwal har samma värden som alla andra sjömän och hur kvällen slutar för honom bestämmer spelledaren.

Sjörövarnas list

Plötsligt en dag hörs höga skrik från utkiken. När rollpersonerna kommer upp på däck kan de långt borta se något som liknar en nödställd fiskebåt. Om rollpersonerna inte protesterar lägger kapten Ronoldus om kursen för att ta ombord de nödställda. När Vidsegla är riktigt nära fiskebåten kastar sjörövarna ombord på fiskbåten änterhakar och svinger sig djärvt över till koggen. Sjörövarna är tio till antalet och leds av kapten Skagge, en riktig hetsporre som inte kommer att ge upp förrän Vidsegla är erövrat.



Kapten Skagge

Dräps kapten Skagge kommer de övriga sjörövarna att försöka fly tillbaka till sitt skepp. Är de färre än fyra kommer de att ge upp. Om sjörövarnas skepp erövras kan rollpersonerna och Vidseglas besättning plundrar det. Det finns blandade värdeföremål och mynt till ett värde av 1T100+300 silvermynt ombord på sjörövarnas skepp.

Den flygande sköldpaddan

En kväll när solen håller på att gå ner får någon av rollpersonerna syn på något i fjärran som liknar en flygande sköldpadda som är större än den största drake som någonsin skådats. Sköldpaddan svävar majestätiskt fram genom luften och försvinner efter tag in bland molnen. Var det en synvilla, en gudom eller just en flygande jättesköldpadda? Teorierna ombord är många.

2. Ögruppen

Som rollpersonernas karta visar är Kunduz den största ön i en ögrupp på fyra öar. Öarnas namn är Kunduz, Numduz, Akkeduz och Peladuz. En språkkunnig rollperson vet att ordet duz är ett gammalt ord för ö. De fyra öarna tycks mestadels vara täckt av djungel där apor och färgglada fåglar verkar leva ett fridsamt liv.

Förutom storleken skiljer sig Kunduz från de andra öarna genom att ha en vulkan som sticker upp som en spjutspets i mitten av ön. Vulkanen är fortfarande aktiv även om den inte haft ett större utbrott på över hundra år.

När Vidsegla kommer fram till ögruppen föreslår kapten Ronoldus att de skall sega ett varv runt Kunduz för att se vad de kan se från skeppet. Alla som lyckas med ett Finna dolda ting-slag upptäcker något. Slå på upptäcktstabellen för att få reda på vad.

UPPTÄCKTSTABELLEN (1T6)	
1.	Ön verkar vara bebodd av många apor för man kan höra deras tjatter ända ut till koggen.
2.	Berget i mitten av ön verkar vara en aktiv vulkan.
3.	På den västra sidan om vulkanen verkar det finnas något som liknar en borgruin.
4.	En människoliknande skepnad syntes för ett ögonblick på stranden men försvann sedan in i djungeln.
5.	På östsidan av ön verkar det finnas en större vik som försvinner in i djungeln.
6.	På östsidan av vulkanen verkar det finnas en stig som leder upp till toppen.

Sanningen om Kunduz

Vad rollpersonerna inte vet är att Kunduz är befolkat av ett gorillaliknande apfolk som bor i en stad som är insprängd i vulkanens östsida. Denna stad som kallas Limaca byggdes för länge sedan av människor som höll apfolket som slavar. Apfolket gjorde dock uppror och fördrev både människorna och de alver som levde på ön. Däremot har de inte lyckats besegra de sluga mantikorerna. Generellt sett kan man säga att den östra sidan av ön tillhör apfolket och den västra mantikorerna.

När Nadaros skeppskungen kom till ön utbröt en stor strid. Apfolket gick segrande ur striden och de brände skeppskungens flaggskepp Västanvinden och tog tillfånga några få överlevande människor. I utbyte mot att människorna lärde apfolket allt de kunde om smide och andra hantverk fick de begrava sin dräpta kung. På västsidan av vulkanen, inte långt ifrån borgruinen uppförde de ett gravvalv dit de förde den kremerade kungens urna.

Det var ungefär vid denna tidpunkt som en av de överlevande människorna tillverkade en flaskpost som denne kastade ut i havet. Eftersom denne namnlöse person visste att få skulle ha modet att resa till ön tillverkade han en skattkarta istället för att pränta ett rop på hjälp. Han trodde att det var större chans att någon skulle komma till ön om det fanns en stor skatt på den att hämta



Apfolkskrigare

hem. Därefter flöt flaskposten omkring i nästan hundra år på havet innan den till slut hittades av gamle Stanos.

Människorna på ön levde i fred med apfolket under några årtionden innan Sergoshkulten i ett religiöst vansinnesdåd förde bort och offrade alla människor till sin gud i vulkanen.

Apfolket

Apfolket har aldrig kunnat lämna sin ö eftersom de inte kan simma. De avskyr därför havet som de fruktar som en mörk slukare. Tack vare människorna som tillfångatogs under skeppskungens expedition har apfolket lärt sig mycket. De pratar numera människornas språk eftersom deras egna gamla apspråk lämnade mycket att önska. Tack vare de hantverk som de lärt sig har apfolkets kultur blomstrat även om de inte är på riktigt samma nivå som de mänskliga kulturerna på fastlandet.

Apfolket har ett strikt kastsystem. Det fina folket (krigarna och prästerna) bor i Limaca medan det fula folket (arbetarna) bor i en hyddby utanför staden.

Dagens apfolk styrs av hövdingakungen Zarg som lät lönnmörda den förre hövdingakungen innan han grep makten. Han styr över apfolket med järnhand och inte ens översteprästen Albas vågar gå emot honom.

Sergoshkulten

Apfolket gud är Sergosh den sexarmade, han som delar ut liv och död i livets eviga kretslopp. Enligt prästerna bor Sergosh i vulkanen och för att inte väcka hans vrede offrar apfolket till honom med jämna mellanrum. Kultens överstepräst heter Albas och han har genom sin position väldigt stor makt i samhället. Prästerskapet är mycket skickliga på att använda sig av hot och de skrämmer de vidskepliga arbetarna och även en del av krigarna till underkastelse.

Kunduz

Kunduz är en vulkanö som har många intressanta platser att besöka och undersöka. Om man följer kartan borde det logska valet att ta sig i land på

Karta - Ön Kunduz

A. Den västra stranden
B. Borgruinen
C. Skeppskungens gravvalv
D. Mankorornas glänta
E. Fågelskrämmorna
F. Den östra viken
G. Limaca
H. Hyddbyn
I. Vulkankratern



den västra stranden och därifrån bege sig upp till skeppskungens skatt (gravvalv). Kapen Ronoldus och hans besättning kommer att stanna ombord på Vidsegla medan rollpersonerna undersöker ön. Till sin hjälp får de använda sig av den lilla roddbåten som finns på Vidsegla. Kapten Ronoldos varnar också rollpersonerna genom att säga att om han under tre dagar inte ser något livstecken ifrån dem så kommer han att segla hem utan dem.

A. Den västra stranden

Att ta sig iland på den västra stranden är enkelt gjort. Allt rollpersonerna behöver göra är att ro i land. Här finns inga förrädiska rev eller andra faror. Väl i land kan man konstatera att ön är oerhört vacker och att ingen människa, alv eller annan varelse tycks ha satt sin fot här på mycket länge.

Finna dolda ting (+20): Ett lyckat färdighetsslag gör att man hittar dem stenlagda stigen som leder upp till borgruinen.

B. Borgruinen

När rollpersonerna kommer till borgruinen kan de snabbt se att här har ingen bott på hundratals år.

Kulturer (-20): Ett lyckat färdighetsslag berättar att det var alver som byggde den byggnad som en gång i tiden stod här. Mycket tyder också att det inte var en borg utan ett observatorium av något slag.

Om rollpersonerna rotat omkring allt för länge i ruinen kommer en sfinx att svepa ner från himlen och fråga vad de gör i Lathoniels skådarsal. Vad än rollpersonerna svarar blir sfinxen mycket irriterad på dem och hotar att slita dem i stycken om de inte kan svara rätt på en gåta:

Du kapar mitt huvud utan att kniven blir röd
Sedan gråter du vid min sida när jag är död

Rätt svar är Löken. Om rollpersonerna svarar fel anfaller sfinxen. Svarar de rätt låter sfinxen dem leva och ger dem också följande i gåva:

Liten apa stort besvär,
stega långt när du är där

Vad detta kan betyda är svårt för rollpersonerna att avgöra just nu. Däremot kan orden rädda någons liv i skeppskungens gravvalv.

SFINX		
GE	**Värde**	**Övrigt**
STY	20	SB: +5
FYS	17	KP: 55
SMI	17	Förflyttning: L12/F20
PER	15	Klor 47%, skada 1T6
PSY	13	Bett 37%, skada 2T6
INT	17	Naturligt skydd: Skinn RV 2
KAR	3	

Färdigheter: Finna dolda ting 40%, Förhandla 26%, Rörlighet 64%, Spåra 60%, Vildmarksliv 80%

Förmågor: Flyga.



Sfinx

C. Skeppskungens gravvalv

I många år grävde och byggde de människor som tillfångatogs av apfolket detta gravvalv. För att hitta öppningen behövs bara ett lyckat Finna dolda ting-slag. Om ingen lyckas så bör de efter 1T3 timmars letande se mantikoren som bor i gravvalvet återkomma från en jakt med ett byte i munnen. Mantikoran försvinner då in i en mörk håla i berget.

1. Öppningen

Utanför öppningen till gravvalvet finns ett stort rektangulärt stenblock på marken. Det krävs inte så mycket förstånd för att förstå att detta stenblock en gång i tiden blockerade öppningen så att inga ovälkomna besökare letade sig in i gravvalvet.

2. Korridoren

En lång korridor leder djupt in i berget. Eftersom korridoren är trång måste rollpersonerna gå på led och det är viktigt att spelledare tar reda på i vilken ordning de går i. Korridoren är också mörk så det behövs också en ljuskälla av något slag för att se något om man inte har mörkersyn.

Den som går först kommer att märka att golvet är lagt med stenplattor som är ungefär 1x1 meter stora. Efter fem stenplattor börjar stenplattorna ha vackert inristade djur och varelser på dem. De är tolv till antalet och föreställer i tur och ordning: ett lejon, en elefant, en drake, en dvärgapa, en häst, en flygödla, en hök, ett vildsvin, en fisk, en spindel, en lindorm och en tjur.

Alla stenplattor är solida förutom den med dvärgapan. Kliver någon på den stenplattan faller den rollpersonen ner i en fem meter djup fallgrop (skada 1T3+1T6) och landar på vässade spjut (skada 2T6). Efter att fällan har aktiverats ser en fjärder till att stenplattan skjuts på plats och är redo att aktiveras igen. Det enda sättat att inte falla ner är att kliva över stenplattan. Det var detta som sfinxen varnade om med sin gåva.

Finna dolda ting (-10): Ett lyckat färdighetsslag gör att man upptäcker fällan.

3. Skeppskungens gravvalv

I det cirkelrunda gravvalvet väntar en mäktig syn för rollpersonerna. Väggarna är målade med olika motiv från skeppskungens liv. De föreställer bland annat en mäktig flotta som strider mot en havsdrake, en armé som bränner en främmande hamn och en bild som föreställer en apliknande varelse som står över en död kung. I bortre änden av rummet finns en staty i naturlig storlek som föreställer skeppskungen i all sin prakt beväpnat med ett riktigt spjut och sköld. I mitten av rummet finns ett altare med mystiska symboler. Men innan rollpersonerna kan undersöka allt detta måste de besegra mantikoran vars boplats de inkräktat på. Mantikoran går rytande till attack och strider till sista blodsdroppen.

MANTIKORA		
GE	**Värde**	**Övrigt**
STY	23	SB: 2T6+5
FYS	19	KP: 84
SMI	18	Förflyttning: L24
PER	11	Klor 62%, skada 1T6
PSY	11	Bett 38%, skada 2T6
INT	7	Giftgadd 47%, skada 1T6*
KAR	3	Naturligt skydd: Skinn RV 2

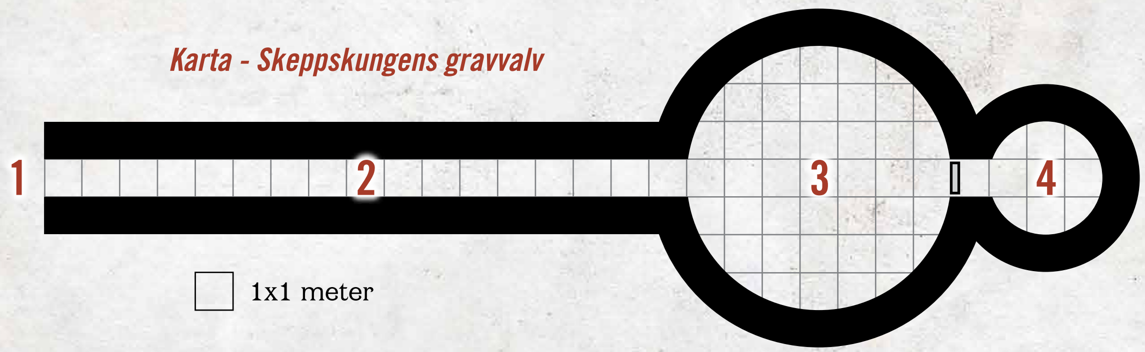
Färdigheter: Spåra 76%, Tala mantikora 65%, Tala människospråk 17%.

*Se regelboken sidan 86-87 för giftets effekt.

Den som vill vanhelga statyn kan lossa på både spjutet och skölden. Spjutet är ett magiskt kortspjut med 3:e gradens FÖRTROLLA FÖREMÅL, magins aktiveras med orden "Giv smärta". Skölden är en magisk stor sköld med 2:a gradens ANTIMAGI. Magin aktiveras med orden "Giv skydd".

Finna dolda ting: Ett lyckat färdighetsslag avslöjar konturen av en dold dörr i väggen bakom statyn. Hur denna dörr öppnas är däremot ett mysterium.

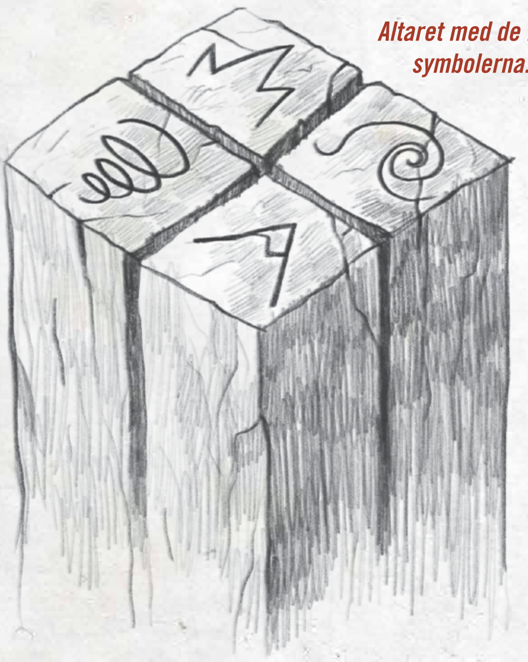
Karta - Skeppskungens gravvalv



På stenaltaret finns en skiva som är delad i fyra lika stora delar. På varje del finns en symbol inristad som föreställer en brinnande eld, en tromb, en havsvåg och en bergstopp. Dessa symboler som symboliserar de fyra elementen (eld, vind, vatten och jord) är nyckeln som öppnad den dolda dörren. För att aktivera de fyra symbolerna måste de komma i kontakt med sitt element.

Eldsymbolen aktiveras genom att föra en eldslåga mot den. Vindsymbolen aktiveras genom att blåsa på den. Vattensymbolen aktiveras genom att droppa vatten på den (saliv fungerar dock inte). Jordsymbolen aktiveras genom att lägga litet jord på den.

När en symbol aktiveras börjar den glöda och när alla symboler är aktiverade glider den dolda dörren upp.



Altaret med de fyra symbolerna.

4. Kryptan

Bakom den dolda dörren finns skeppskungens gravkrypta. På ett altare finns en gravurna med helgade symboler. I urnan finns askan efter den sedan länge döde skeppskungen Nadaros.

Om rollpersonerna öppnar urnan kommer de att befria Nadaros ande som visar sig för dem i formen av en skimrande gestalt. Han beklagar sitt öde över att hans ande inte har kunnat få någon ro. Om rollpersonerna är villiga att hjälpa honom att få ro måste de ta hans aska och sprida den över havet. I utbyte mot detta lovar skeppskungen att berätta var hans skatt är gömd. Nadaros ande kan inte lämna kryptan.

Beger sig rollpersonerna till havet och strör ut askan kommer Nadaros att befrias från sina världsliga bojor. En sista gång visar sig skeppskungen för rollpersonerna och säger följande:

Tack för att ni befriade min själ, nu kan jag äntligen fortsätta min resa. Den skatt ni söker finner ni på Fågelön.

Därefter bleknar skeppskungens ande bort då den lämnar världen för en resa till den andra sidan. Rollpersonerna ställer sig nu kanske frågande var Fågelön ligger. Tittar de på kartan ser de dock att Akkeduz har en fågel ritad bredvid ön. Det är dit de skall bege sig.

D. Mantikorernas glänta

På den nordvästra delen av Kunduz finns en stor glänta där de flesta av öns mantikorer håller till. I gläntan finns 1T10+10 mantikorer och de försvarar sitt revir med sina liv.

E. Fågelskrämmorna

På denna plats har apfolket rest fem hemska fågelskrämmor för att hålla det egna folket borta från mantikorernas sida av ön.

F. Den östra viken

Bestämmer sig rollpersonerna för att ro in i den östra viken kommer de först att göra en kraftig högersväng och sedan en lika kraftig vänstersväng. Sedan kommer de att kunna se hyddbyn och Limaca, apfolkets stad. Om de inte har tagit några försiktighetsåtgärder kommer de att bli upptäckta av apfolket som börjar skrika och kasta sten på dem. Zarg och tio krigare försöker att ta dem tillfånga. Som tur är rollpersonerna tämligen säkra så länge de inte närmar sig land då apfolket avskyr vatten. Kommer de för nära kan det tänkas att någon kastar en änterhake som är fäst i ett rep och försöker dra in rollpersonernas roddbåt. Om rollpersonerna tas tillfånga, läs under rubriken Förhöret i kapitel 3.

G. Limaca

I Limaca bor de förnämsta individerna bland apfolket och det är en stad som liknar ingenting

rollpersonerna har sett tidigare. Själva staden är uthuggen direkt i vulkanberget och har flera olika nivåer. För att ta sig mellan dessa nivåer på utsidan av staden använders sig apfolket av rep och stegar. Skulle en fara hota staden (som om mantikorerna skulle gå till anfall) kan apfolket dra upp repen och stegarna och göra det väldigt svårt för angriparna att nå dem. Stadens beskrivs ingående i kapitel 3.

H. Hyddbyn

Nedanför Limacas skyddande murar finns ett stort område med ett hundratal små hyddor. Det är här som apfolkets arbetarklass bor. Invånarna i hyddbyn är underkastade de som bor i staden och helt beroende av deras ledarskap. Skulle rollpersonerna bli upptäckta i hyddbyn utan någon sorts eskort kommer invånarna att börja skrika hysteriskt och fly mot stadens säkerhet.

I. Vulkankratern

Från Limaca leder en stig upp till vulkankratern. Enligt apfolket bor deras gud Sergosh i vulkanen och för att blidka honom kastar de offergåvor ner i lavan. Om rollpersonerna blir tillfångatagna och inte lyckas fly kommer de offras som ett särdeles fint offer till guden.

Akkeduz

Akkeduz är namnet på den ö som under skeppskungens tid kallades för Fågelön. Om rollpersonerna på eller utan Nadaros inrådan landstiger på ön kommer de att se en djungel med många fåglar i färggranna färger. Fåglarna är mycket vackra att beskåda men har en irriterande förmåga att upprepa det som talande varelser säger.

I mitten av ön finns en liten glänta med en meterhög stenhög formad som en pyramid. Denna hög kan inte ha bildats på naturlig väg utan någon har tillverkat den. Gräver rollpersonerna under stenhögen kommer de ungefär en meter ner att hitta en gammal träkista med rostiga järnbeslag. I kistan finns skeppskungen kungakrona gjord av guld och besatt med många ädelstenar.

Kungakronan gömdes i hemlighet på skeppskungens befallning på Akkeduz av två trogna tjänare. Dessa tjänare dog en tid senare tillsammans med sin kung och tog således denna hemlighet med sig i graven.

Numduz och Peladuz

Dessa öar är som Akkeduz täckt av djungler. På Numduz finns det många krabbor och på Peladuz många ormar. Dessa öar håller för äventyrets del ingenting av intresse.



Stenhögspyramiden

3. Apfolkets stad

Vad rollpersonerna inte vet är att ända sedan Vidsegla anlände till Kunduz så har apfolket haft skeppet under uppsikt. Zarg har beordrat att alla som landstiger på ön måste tillfångatas och förhöras. Om rollpersonerna landstiger på öns östsida så kommer överfallet att ske omedelbart, om de däremot landstiger på västsidan så får de litet mer tid på sig att undersöka ön.

Överfallet

Apfolkets överfall kan ske närhelst spelledaren tycker det passar. Efter att rollpersonerna har undersökt skeppskungens gravvalv är ett utmärkt tillfälle. Överfallet inleds med att ett stort nät kastas över rollpersonerna. Ett lyckat Rörlighets-slag gör att rollpersonen missas av nätet. Den som fastnar i nätet måste lyckas med ett grundegenskapsslag SMIx2 för att ta sig lös.

Efter att nätet kastats kommer tio krigare ledda av Zarg att rusa fram och uppmana rollpersonerna att ge upp. Det är rena självmordet om man är fast i nätet att inte ge upp omedelbart. Förutom att all ens energi måste läggas på att ta sig loss har alla som anfaller en +50% på sina attacker.

De som inte är fast i nätet kan dock strida som normalt men med elva vilt svingande apkrigare emot sig är det bättre att försöka fly om man inte ger upp.

Om någon lyckas ta sig ner till roddbåten så upptäcker denne att ett stort hål har huggits i skrovet och att den är helt obrukbar tills reparationer har gjort. Till råga på allt syns inte Vidsegla till någonstans.

Alla tillfångatagna rollpersonerna kommer att bindas med händerna bakom ryggen och alla misstänkta magiker kommer att förses med munkavle så att inga besvärjelser kan kastas. Sedan kommer rollpersonerna att bli förda till Limaca.

Förhöret

När de tillfångatagna rollpersonerna kommer till Limaca kommer de att föras till källaren (rum 1) och placerade i en stor bur som finns där. Den gymme Zarg kommer personligen att förhöra dem, han går runt buren och hotar fångarna med ett glödande järn. Om han inte omedelbart får svar på sina frågor bränner han någon med järnet, skada 1T3 (rustning skyddar inte). Några av de frågor som Zarg ställer:

- Vad har ni på Kunduz att göra?
- Är ni spioner, vem tjänar ni?
- Tänker ni stjäla apfolkets skatter?
- Vilka gudar tillber ni?
- Hur långt är det med båt till ert hemland?
- Vad är era yrken?
- Kan någon av er magi?

I slutet av förhöret kommer översteprästen Albas in i källaren och kräver att få offra en av de otrogna (rollpersonerna) till Sergosh den sexarmade. Zarg kommer att nicka bifallande till denna begäran. Sedan lämnas rollpersonerna ensamma i buren med bara en krigare som vakt.

Neas hjälp

Senare under kvällen kommer en av apfolkets kvinnor att komma ner i källaren. Hon verkar vara berusad och säger till vakten att hon är där för att titta på "de missbildade". Efter en stunds tittande bjuder hon vakten på litet vin från en karaff. Minuten senare ligger vakten avtuppad på golvet. Det står tydligt klart att vinet i karaffen var drogat. I och med att vakten säckar ihop så blir apkvinnans blick klar och vaken. Hon presenterar sig som Nea.

Nea säger att hon är villig att befria rollpersonerna och ge tillbaka deras utrustning på ett villkor, att de dödar Zarg. Nea är nämligens Zargs blivande gemål men hon hatar honom sedan den dagen han dödade hennes bror under ett vredesutbrott.

Accepterar rollpersonerna Neas erbjudande kommer hon att låsa upp buren och föra rollpersonerna till Sergosh tempel (rum 2) där deras

utrustning finns på offeraltaret. Efter att rollpersonerna har utrustat sig igen kommer Nea att leda dem till trappa A. Där säger hon att de skall gå uppför trappan och följa korridoren till dess första dörr. Bakom dörren finns Zargs sovrum (rum 12) och han lär sova gott vid det här laget. Sedan lämnar Nea rollpersonerna och försvinner uppför trappa B.

Rollpersonerna kan givetvis helt strunta i Neas begäran. De kan lika väl överfalla henne så fort hon öppnat dörren till deras bur. Hur äventyret fortsätter då är upp till spelledaren att bestämma.

Om rollpersonerna beslutar sig för att dräpa Zarg kommer de bli mycket överraskade när de öppnar dörren till hans sovrum. Han är nämligen inte där. Istället är Zarg i gillesalen (rum 14) där han med några krigare firar dagens lyckade tillfångatagande.

Om larmet går

Om rollpersonerna blir upptäckta kommer larmet ljuda genom Limaca. Tio krigare kommer att samla sig i Festsalen (rum 10) och tillsammans med Zarg (om han fortfarande lever) kommer de att leta igenom hela staden tills rollpersonerna antingen är tillfångatagna igen eller dräpta.

Flykten till Vidsegla

Förr eller senare måste rollpersonerna fly från Limaca och ta sig till Vidsegla. Troligast har de många krigare jagande efter sig som vill dräpa dem. En snäll spelledare kan låta kapten Ronoldus komma seglande så nära ön att rollpersonerna kan simma ut till koggen. Kom ihåg att apfolket inte följer dem ut i vattnet. Istället kommer de att kasta sten efter dem.

Väl ombord på Vidsegla kommer Ronoldus att fråga vilken kurs han skall sätta. Om ingen kommer med något annat förslag så sätter han kurs hem mot Volgonia.

Limaca

Här beskrivs stadens rum och nivåer litet mer utförligt. Från underjorden till övervåningen. Många av rumsbeskrivningarna lämnar en hel del till spelledaren att bestämma. Alla dörrar är olåsta. Om



Limaca - insprängt i vulkanens östsida

larmet går kan alla dörrar reglas från insidan med en tvärslå. Vilka dörrar som reglas är då också upp till spelledaren att bestämma.

Nivå 0 - Underjorden

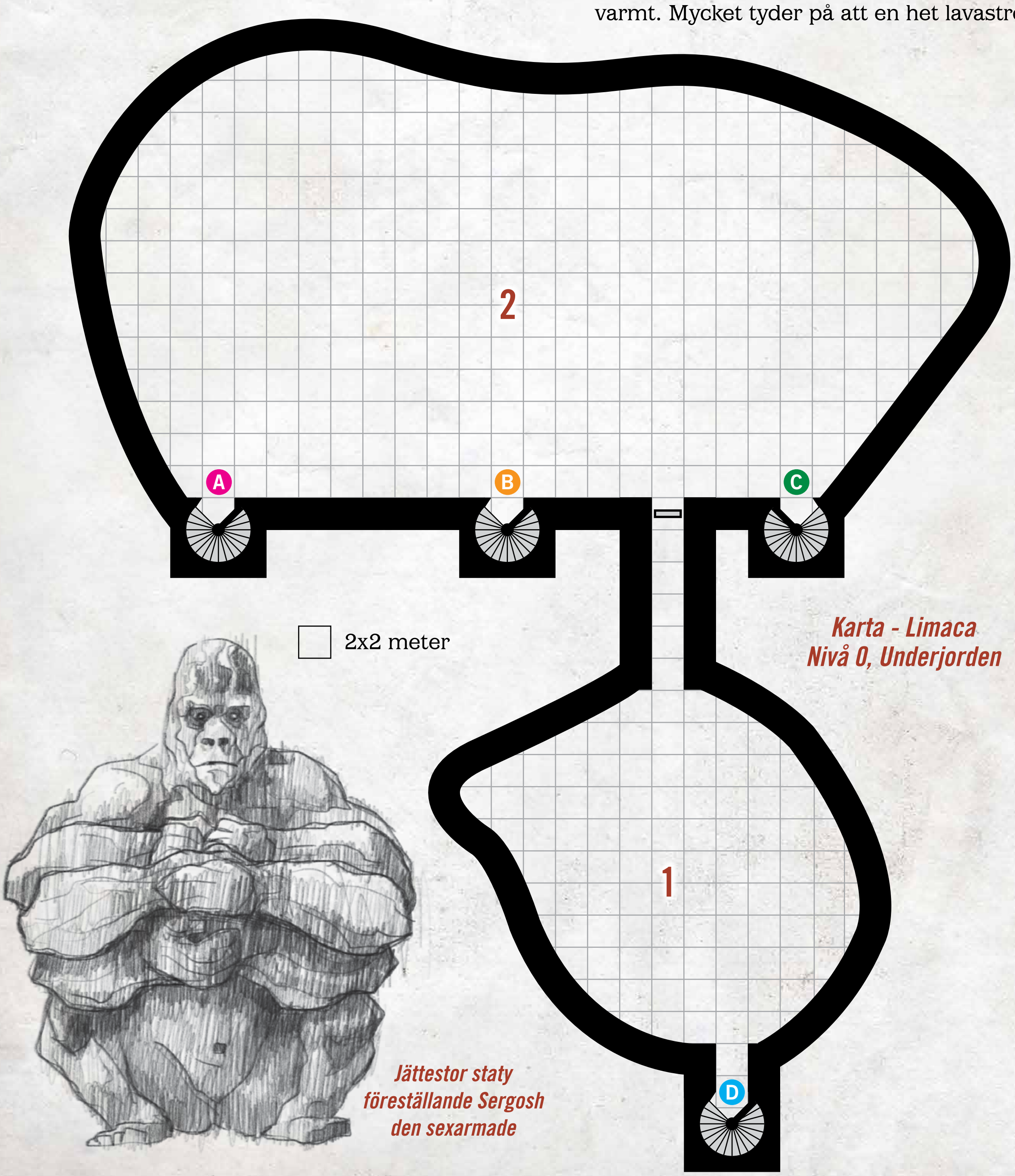
Denna nivå består i stort av två stora naturligt bildade grottor som har mycket högt till tak. Väggarna har grovhuggits jämna till men är fortfarande skrovliga. Både källaren och Sergosh tempel är upplysta av brinnande facklor.

1. Källaren

Källaren är ett stor naturlig grotta i berget. Mitt i rummet finns en stor bur (5x5 meter) dit rollpersonerna förs efter att de har blivit tillfångatagna. Längs med väggarna står några vinfat. Om det finns fångar i buren finns det alltid en krigare här på vakt, annars är rummet obevakat.

2. Sergosh tempel

I denna enorma naturliga grotta är det mycket varmt. Mycket tyder på att en het lavaström



Karta - Limaca
Nivå 0, Underjorden

Jättestor staty föreställande Sergosh den sexarmade

rinner under golvet. Mot den bortre väggen finns en enorm förgylld staty med många ädla stenar föreställande Sergosh den sexarmade. Statyn är sex meter hög och huvudet tar nästan i taket.

Det är omöjligt för rollpersonerna att stjäla hela statyn men om de vill kan de försöka bända loss någon av ädelstenarna som finns ingjuten i konstruktionen. Det tar 1T3 minuter att bända loss en ädelsten. Dock är risken stor att någon av templets präster ser dem och larmet går.

Efter rollpersonerna togs tillfånga fördes deras utrustning och vapen till detta rum och lades på altaret som finns framför statyn som ett offer till Sergosh.

Normalt finns det alltid 1T3 präster i detta tempel. Har rollpersonera förts hit av Nea är rummet tomt.

Nivå 1 - Bottenvåningen

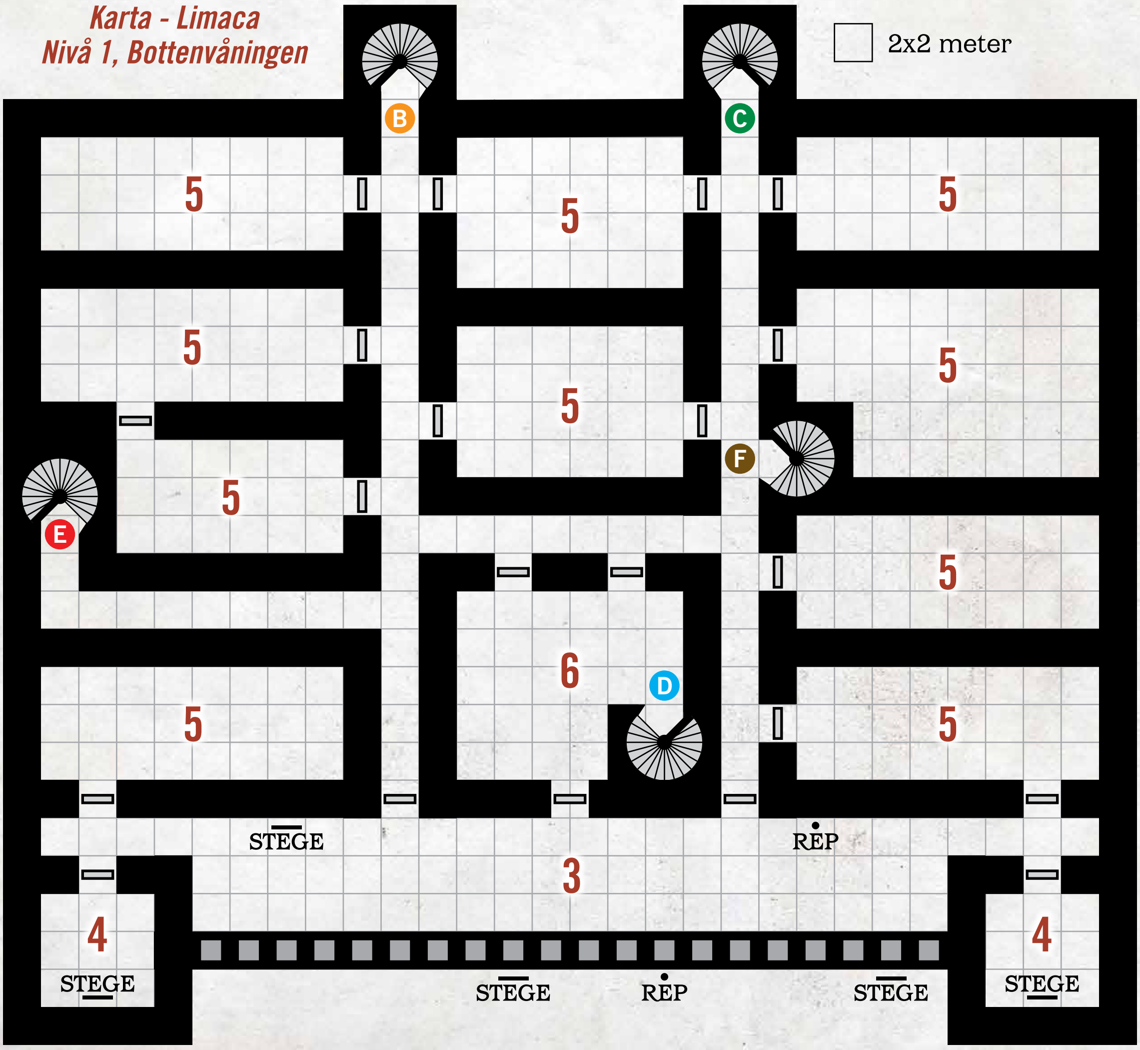
Denna nivå tjänar främst som bostadsnivå åt apfolkets krigare, präster och deras familjer.

3. Nedre bröstvärnet

Från denna avsats med bröstvärn har man god uppsikt över hyddbyn och den närliggande naturen. Dock ser man inte havet då träden är så höga att de skymmer utsikten. En krenelering längs bröstvärnet ger försvararna ytterligare skydd. Från detta bröstvärn kan man ta sig in i vapenförråden som finns i de två tornen. Här står det alltid en krigare på vakt.

Vid larm dras alla stegar och rep, som på utsidan förbinder bröstvärnet med marken, upp som en ren rutinåtgärd. Från murkrönet ner till marken är det åtta meter.

Karta - Limaca
Nivå 1, Bottenvåningen



4. Vapenförråd

I detta rum finns 20 kastspjut i ett vapenställ och tre korgar fyllda med tunga stenar som kan kastas mot fiender som försöker ta sig in i staden.

I förrådet finns även en stege som leder upp till tornets tak (rum 8).



Apfolkskrigare

5. Bostadsrum

I dessa rum bor apfolkets förnämsta krigare och präster med sina familjer. Vid intrång kommer krigarna att greppa sina vapen och gå till anfall medan prästerna försöker slå larm. För att avgöra vem som finns i de olika rummen slå på boendetabellen.

BOENDETABELL (1T10)	
1.	1T6 krigare
2.	1T3 krigare + 1T2 kvinnor + 1T6 barn
3.	1T2 krigare + 1 präst
4	1T6 kvinnor + 2T6 barn
5.	1T3 präster
6.	1 präst + 1 kvinna + 1T6 barn
7.	2T6 barn
8.	1 krigare + 1 kvinna + 1T3 barn (sover)
9.	1 präst + 1 kvinna + 1T6 barn (sover)
10.	Ingen finns för tillfället i rummet.

Varje rum är möblerat och har andra föremål som tillhör bostaden som sovmattor, bord, grillplats, grytor, kistor, draperier, matförråd med mera. Dessutom kan rollpersonerna finna en skatt om de tar sig tid att leta igenom rummet.

Finna dolda ting: Ett lyckat slag gör att rollpersonen får slå ett slag på skattabellen för att avgöra vad för sorts skatt som hittas. Max ett slag på skattabellen per rum.

6. Trapprum

I detta trapprum hänger vinröda gobelänger med gyllene motiv tillverkade av apfolket kvinnor. Motiven är på olika ledande män och kvinnor inom apfolket som lämnat ett avtryck i historien.

Nivå 2 - Mellanvåningen

Som nivå 1 är nivå 2 en bostadsnivå. Den stora skillnaden är festmatsalen där apfolket finaste brukar hålla storslagna fester tillsammans.

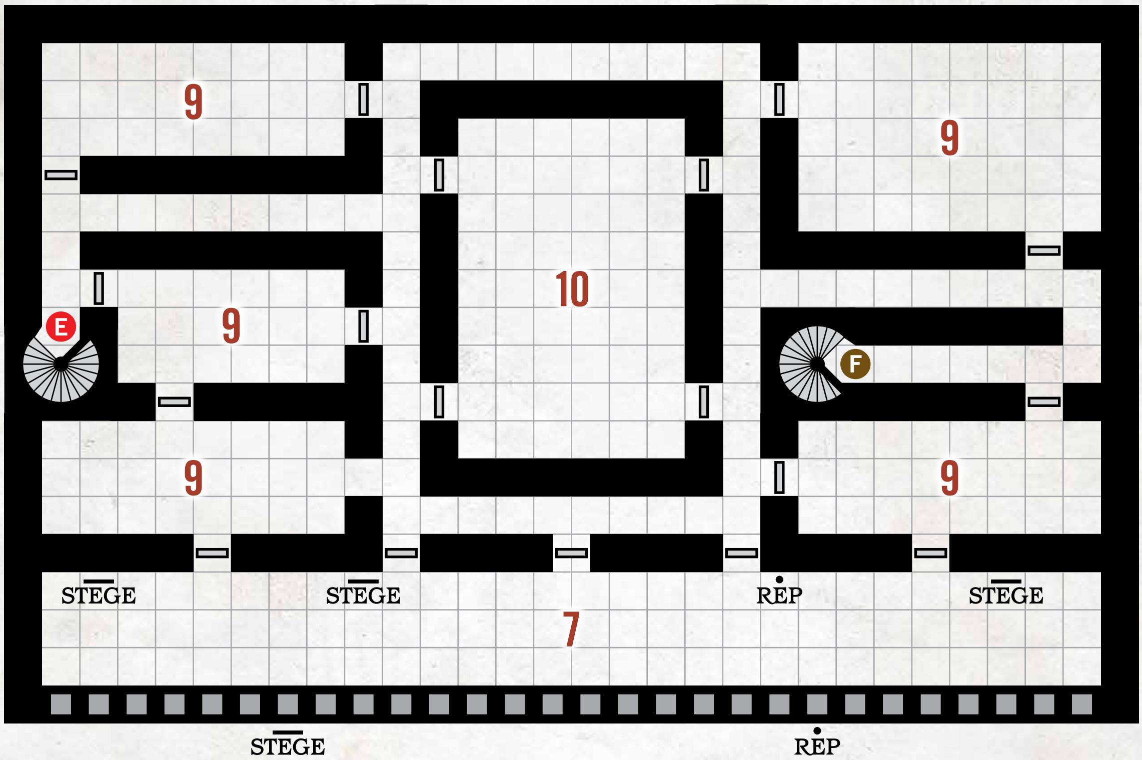
7. Mellersta bröstvärnet

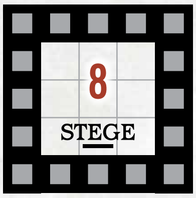
Från den mellersta avsatsen med bröstvärn har man utmärkt uppsikt över hyddbyn och den närliggande naturen. Från denna nivå kan man skymta havet ovanför trädtopparna. I övrigt se rum 3.

8. Tornets tak

Från tornets tak har man god uppsikt över hyddbyn och den närliggande naturen. På de båda taken finns en järnklocka upphängd och när en fara hotar apfolket ringer krigarna i klockorna för att varna befolkningen.

SKATTABELL (2T6)	
2.	1T10 vita eller rosa pärlor
3.	1T2 guldarmband
4.	1T3 guldringar
5	1 guldring
6.	2T10 guldmynt
7.	1T10 guldmynt
8.	1T2 guldörhängen
9.	1 topas
10.	1 guldhalsband
11.	1T3 topaser
12.	1 diamant





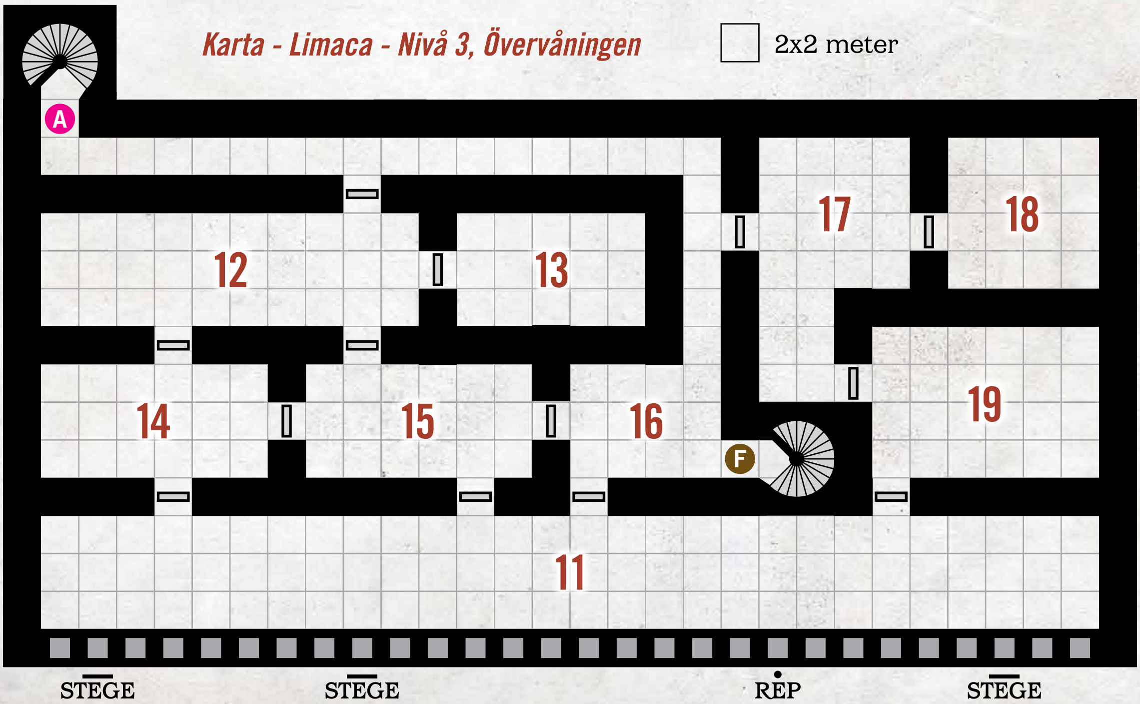
Karta - Limaca - Nivå 2, Mellanvåningen

2x2 meter



Karta - Limaca - Nivå 3, Övervåningen

2x2 meter



Det finns alltid en krigare på varje tak och spanar efter faror. Om rollpersonerna blir upptäckta och larmet går kommer de att ringa i klockorna.

9. Bostadsrum
Se rum 5.

10. Festsalen
I denna sal finns det flera stora bord med tillhörande stolar. Väggarna är dekorerade med målningar föreställande apfolket och deras tappra strider med mantikorerna. Ovanför Zargs sittplats hänger tre uppstoppade mantikorahuvuden.

Det är här som Zarg håller stora fester med sina lojala krigare. Det är också hit som Zarg har beordrat sina krigare att samla sig ifall larmet går.

Om det inte är fest så är salen tom.

Nivå 3 - Övervåningen
Nivå 3 är Zargs och Albas delade övervåning. Härifrån styr de båda männen apfolket och spenderar det mesta av sin tid.

11. Översta bröstvärnet
Från den översta avsatsen med bröstvärn har man utmärkt uppsikt över hyddbyn och den närliggande naturen. Från denna nivå kan man se havet ovanför trädtopparna men inte ett skepp som seglar nära Kunduz stränder. I övrigt se rum 3.

12. Zargs sovrum
Ett pråligt sovrum med all den lyx som en hövdingakung av apfolket kan begära. Här finns en riktig säng med madrass och många stora kuddar i grönt och purpur. Efter väggarna hänger fina draperier med motiv från Zargs liv. I taket hänger metallringar för den som vill klättra för ro skull.

I två kistor finns Zargs kläder och tillsammans med handdukar och filtar. På ett litet bord står en skål med nyplockade frukter.

Finna dolda ting: Ett lyckat slag gör att man hittar ett skrin som är gömd under sängen. I skrinet finns 60 guldmynt, 10 topaser, 5 diamanter och 10 vita pärlor.

13. Bönekammare
I bortre änden av detta rum finns ett litet altare med guldstaty föreställande guden Sergosh. Denna bönekammare användes flitigt av Zargs företrädare men sedan denne lönnmördades har rummet knappt besökts. Zarg tycker dock mycket om statyn i rummet och skulle någon stjäla den skulle han bli extra förgrymmad på denne.

14. Gillesalen
I denna pråliga sal hänger röda draperier efter väggarna tillsammans med korsställda kortspjut. Om någon skulle vilja komma åt dessa vapen tar de en spelrunda att lossa.

I mitten av rummet finns ett stort runt bord med fem ornamenterade stolar. På bordet finns det väldoftande mat som nykokt krabba, grillad fågel och mängder av färsk frukt. I fyra silverkaraffer finns det rött vin.



Hövdingakungen Zarg

I denna gillesal finns Zarg och fyra krigare som har en liten privat fest. Runt omkring dem dansar en lättklädd Nea omkring och agerar både servitör och underhållning för "grabbarna". När rollpersonerna kommer in i rummet dör festen och under vilda tjut går Zarg och krigarna till anfall.

15. Tronsalen
I denna sal finns endast en tron på ett upphöjt podie. Det är hit apfolket går för att tala med sin hövdingakung. Det kan röra sig om allt från små tvister till att kräva att någon offras till Sergosh.

Finna dolda ting (-20%): Med ett lyckas färdighetsslag finner man den dolda luckan som finns under tronens säte. I utrymmet finns två underbara blå pärlor.

16. Hall
Mitt i denna hall finns en stenstaty föreställande Sergosh den förskräcklige. Förutom att den ger rollpersonerna kalla kårar är hallen tom.

17. Biblioteket

Efter väggarna i detta rum finns hyllor med pergamentrullar. De måste vara flera tusen till antalet och innehåller mest religiösa texter om Sergosh. Många års samlade skrifter och tankar från apfolkets främsta finns samlade i detta bibliotek.

I mitten av rummet finns ett bord där prästerna kan undersöka skrifterna litet bättre.

En präst finns i rummet.

18. Albas sovrum

Detta är översteprästen Albas rum. Det är mörklagt och känns litet fuktigt. I mitten av rummet finns en stor säng och efter väggarna hänger svarta draperier med guldmotiv av Sergosh. Bakom sängen finns en två meter hög stenstaty föreställande Sergosh den förskräcklige.

I detta sovrum hålls apfolkskvinnan Aroa fängslad. Hon är fastkedkad i väggen och ser mycket härjad ut. Den onde Albas har beslutat att personligen bestraffa Aroa för hennes synder mot Sergosh. Befriar rollpersonerna Aroa kommer hon att försöka fly från Limaca och ta sig upp till vulkankratern för att kasta sig i lavan. Så hemsk har hennes vistelse varit i Albas "omvårdnad".



Apfolkspräst



Översteprästen Albas

19. Prästernas samlingsrum

I detta rum brukar Sergosh präster samlas för att höra Albas senaste förkunnnande om gudomen. Golvet är täckt av tjocka mattor och på stora kuddar kan prästerna sitta och lyssna medan översteprästen spankulerar runt omkring dem.

I rummet finns Albas och tre präster som diskuterar de heliga skrifterna med varandra och när det blidkar Sergosh bäst att offra rollpersonerna, som de fortfarande tror är fångar i källaren, i vulkanen. När de får syn på rollpersonerna försöker Albas att springa ut till översta bröstvärnet och slå larm medan prästerna går till anfall.

SPELLEDARTIPS ANGÅENDE APFOLKET

Krigarna
Högst i hierarkin bland apfolket står krigarna. Zarg kontroller både prästerna och den övriga befolkningen med dessa djärva män som ser det som sin främsta uppgift att försvara ön och säkerhetsställa Zargs makt. De strider alltid tappert men kan skrämmas med magi och om de hotas av drunkning.

Prästerna
På Kunduz har Sergosh präster stor makt. De är bra på att använda hot och skrämma folk till underkastelse. De kan nästan ses som mobbare och i överläge är de hårda förtryckare men i underläge en grupp fegisar.

Kvinnor, barn och arbetarna i hyddbyn
Dessa delar av apfolket är helt underställda krigarna och prästerna. De kommer aldrig att ta till våld (inte ens mot rollpersonerna) och kommer alltid att försöka fly om de känner sig hotade. Skulle en rollperson anfalla någon i denna kategori så räcker det att få in en träff för att oskadliggöra dem.

Epilog

Efter att rollpersonerna har äventyrat färdigt på Kunduz och de andra öarna hissar kapten Ronoldus segel och börjar återfärden till Volgonia. Glöm inte att slå på slumptabellen om rollpersonerna inte har spelat igenom alla slumpmässiga händelser.

Förräderiet

Om rollpersonerna under äventyret lyckas föra med sig många skatter kommer kapten Ronoldus och hans mannar drabbas av girighet och överfalla dem. Detta överfall sker ungefär tre dagar innan Vidsegla når hamnen i Volgonia.

Det slumpar sig dock inte bättre att en av rollpersonerna råkar höra hur besättning konspirerar mot dem så de hinner beväpna sig. Den strid som sedan följer utspelar sig på däck och kommer att bli mycket blodig. Vinner Ronoldus kommer rollpersonernas döda kroppar att slängas över bord och bli hajföda.

Dräper rollpersonerna så många sjömän att bara tre av dem (inkl. kapten Ronoldus) återstår så ger sjömännen upp. De lovar att inte ställa till några mer problem under resten av färden om rollpersonerna tillåter dem att segla skeppet hem.

Tillbaka i hamn

När rollpersonerna är tillbaka i Volgonia kan de göra vad de vill. Om de inte är försiktiga kommer fler giriga sjörövare att höra om deras nyvunna skatter. Har rollpersonerna lånat pengar av Brandrik kommer han att kräva att lånet återbetalas. Vad de än hittar på så är äventyret med skeppskungens skatt över. Nya äventyr väntar runt hörnet och dagen är ännu ung...

Skatter

De skatter som rollpersonerna kommit över behöver säljas för att de skall kunna få användning för sin nya förmögenhet och kunna dela upp den på ett rättvist sätt. Då är det bra att veta vad respektive föremål har för värde så att de inte blir lurade av någon slug köpare.

VÄRDE PÅ SKATTER

Föremål	Värde (sm)
Guldmynt	10/st
Guldarmband	150/st
Guldring	100/st
Guldhalsband	300/st
Guldörhänge	70/st
Pärla, blå	200/st
Pärla, rosa eller vit	50/st
Topaz	500/st
Diamant	1.000/st
Guldstaty (Sergosh)	500/st
Silverkaraff	250/st
Ädelsten (från rum 2)	1T3+200/st
Skeppskungens kungakrona	Ovärderlig*
Skeppskungens kortspjut	Ovärderlig*
Skeppskungens sköld	Ovärderlig*

* Kan dock säljas för 5.000 silvermynt.

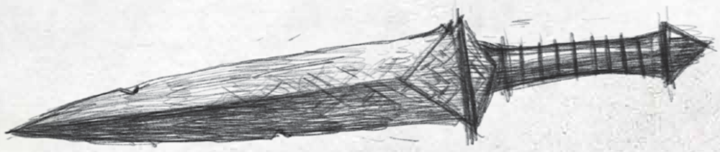
Skymningshavets gåtor

Skeppskungens skatt kan med lätthet anpassas till ett av äventyren som rollpersonerna upplever om de spelar kampanjen Skymningshavets gåtor som följer med i Drakar och Demoner-boxen.

I detta fall får de på någon ö höra att Solvargen seglade mot sydväst mot den legendariska ön Kunduz. De har då givetvis ingen karta när Månvinden anländer till ön men sedan kan äventyret utspela sig på ett av två sätt. Antingen följer det samma form som redan skrivet med att det bara är rollpersonerna som beger sig i land eller så landsätter kapten Hengist större delen av manskapet. En sådan styrka vågar Zarg inte anfalla direkt utan försöker förhandla. Under dessa förhandlingar bör det framgå att i Limaca finns det en ledtråd som kan avslöja vart Solvargen tagit vägen. Expeditionsledaren Menander kan då be rollpersonerna att i största hemlighet infiltrera staden eller beordra ett storskaligt anfall.

Appendix

SPELLEDARPERSONER - MÄNNISKOR											
NAMN	**STY**	**FYS**	**SMI**	**PER**	**PSY**	**INT**	**KAR**	**SB**	**KP**	**FFL**	**VAPEN & RUSTNING**
Brandrik	13	13	10	14	13	13	10	-	26	L8	Stridshammare 63%, 2T6
Färdigheter: Finna dolda ting 68%, Förhandla 74%, Värdesätta 58%.											Läder, RV 2
Fazelina	9	11	10	16	15	14	15	-	20	L8	Kortsvärd 39%, 1T6
Färdigheter: Förhandla 80%, Geografi 58%, Värdesätta72%.											Tjockt tyg, RV 1
Hristor	10	15	15	15	8	13	11	-	25	L8	Långsvärd 45%, 2T6
Färdigheter: Rörlighet 60%, Simma 60%, Sjökunnighet 78%.											Tjockt tyg, RV 1
Ronoldus	13	13	9	9	13	9	13	-	26	L8	Bredsvärd 62%, 2T6
Färdigheter: Förhandla 46%, Simma 42%, Sjökunnighet 58%.											Läder, RV 2, liten sköld
Skagge	16	14	8	13	17	13	15	+1	30	L8	Stridsyxa 64%, 2T6
Färdigheter: Förhandla 60%, Sjökunnighet 78%, Värdesätta 56%.											Fjällpansar, RV 4, stor sköld
Stanos	8	8	7	12	10	10	12	-	16	L8	Dolk 25%, 1T6
Färdigheter: Finna dolda ting 44%, Förhandla 34%, Sjökunnighet 51%.											
Sjöman	13	15	14	14	10	10	10	-	28	L8	Huggare 47%, 2T6
Färdigheter: Rörlighet 48%, Simma 48%, Sjökunnighet 54%.											Tjockt tyg, RV 1
Sjörövare	14	11	13	11	13	11	10	-	25	L8	Kroksabel 57%, 2T6
Färdigheter: Rörlighet 46%, Simma 43%, Sjökunnighet 57%.											Läder, RV 2



SPELLEDARPERSONER - APFOLK											
NAMN	**STY**	**FYS**	**SMI**	**PER**	**PSY**	**INT**	**KAR**	**SB**	**KP**	**FFL**	**VAPEN & RUSTNING**
Albas	15	12	10	12	15	10	13	-	27	L8	Trästav 45%, 2T6
Färdigheter: Besvärjelsekonst 60%, Finna dolda ting 44%, Rörlighet 40%											Läder, RV 2
Besvärjelser: Antimagi, Avbild, Dödshand, Sten-/jordväg, Tystnad.											
Nea	11	15	18	8	8	12	17	-	26	L11	Dolk 51%, 1T6
Färdigheter: Finna dolda ting 26%, Förhandla 54%, Rörlighet 86%.											Tjockt tyg, RV 1
Zarg	25	15	15	10	15	15	9	+5	40	L8	Tvåhandsyxa, 3T6+2
Färdigheter: Finna dolda ting 40%, Förhandla 78%, Rörlighet 80%.											Fjällpansar, RV 4
Präst	15	12	12	7	7	10	8	-	27	L8	Kortsvärd 37%, 1T6
Färdigheter: Finna dolda ting 24%, Rörlighet 54%.											Tjockt tyg, RV 1
Krigare	20	15	15	10	12	8	10	+5	40	L8	Stridsyxa /Bredsvärd, 2T6
Färdigheter: Finna dolda ting 40%, Rörlighet 70%, Spåra 40%.											Läder, RV 2